ANIDA

Revista de arte y escuela

Destripando la tecnología para crear. *Recursos para la experimentación educativa en arte*

PLANEA
RED DE ARTE Y ESCUELA

JUL. 2022 02

ANIDA. Revista de arte y escuela

nº2, Destripando la tecnología para crear. Recursos para la experimentación educativa en arte y tecnología, julio 2022. ISSN 2792-4122

Dirección editorial

Clara Boj (Universitat Politècnica de València) y **Clara Megías** (Universidad Autónoma de Madrid)

Comité editorial

Aida Sánchez de Serdio Martín, Universitat Oberta de Catalunya. España
Ana Maeso Broncano, Universidad de Almería. España
Antonio Collados Alcaide, Universidad de Granada. España
Clara Boj, Universitat Politècnica de València. España
Clara Megías, Universidad Autónoma de Madrid. España
Esther Alba Pagán, Universitat València. España
Fernando Trujillo Sáez, Universidad de Granada. España
Javier Abad Molina, Centro Universitario La Salle (UAM). España
María Acaso, Universidad Complutense de Madrid. España
Marián Cao, Universidad Complutense de Madrid. España
Neus Lozano-Sanfèlix, Universidad de Zaragoza. España

Coordinación editorial

Mar Dols Merle

Coordinación general

PLANEA. Red de arte y escuela

Editoras invitadas, responsables de concepto y comisariado de aportes

Susanna Tesconi, Universitat Oberta de Catalunya

Diseño, maquetación y edición digital

No somos nada

Diseño logotipo de PLANEA

Ricardo Barquín Molero

Corrección de estilo

Andrea Buil Dolz
Sara Mendoza

Edita

PERMEA - Universitat de València - Consorci de Museus de la Comunitat Valenciana junto a **Universidad Autónoma de Madrid**

Foto portada

Imagen de No somos nada a partir de la fotografía de la artista Citatli Hernández Sánchez que explora los códigos sociales y tecnológicos y sus maneras de habitar el cuerpo desde el marco de las artes electrónicas y digitales.

Contacto

C/ Museo, nº 2
46003 Valencia
recursos@redplanea.org

Las opiniones y contenidos expresados en los artículos son responsabilidad de sus autoras y no representan necesariamente a la Revista de arte y escuela ANIDA ni a las organizaciones que forman PLANEA.

Los contenidos de esta publicación se pueden distribuir, copiar y remezclar citando la fuente, sin usos comerciales y manteniendo esta licencia

Invitación a artista

Citlali Hernández Sánchez →

Citlali Hernández Sánchez

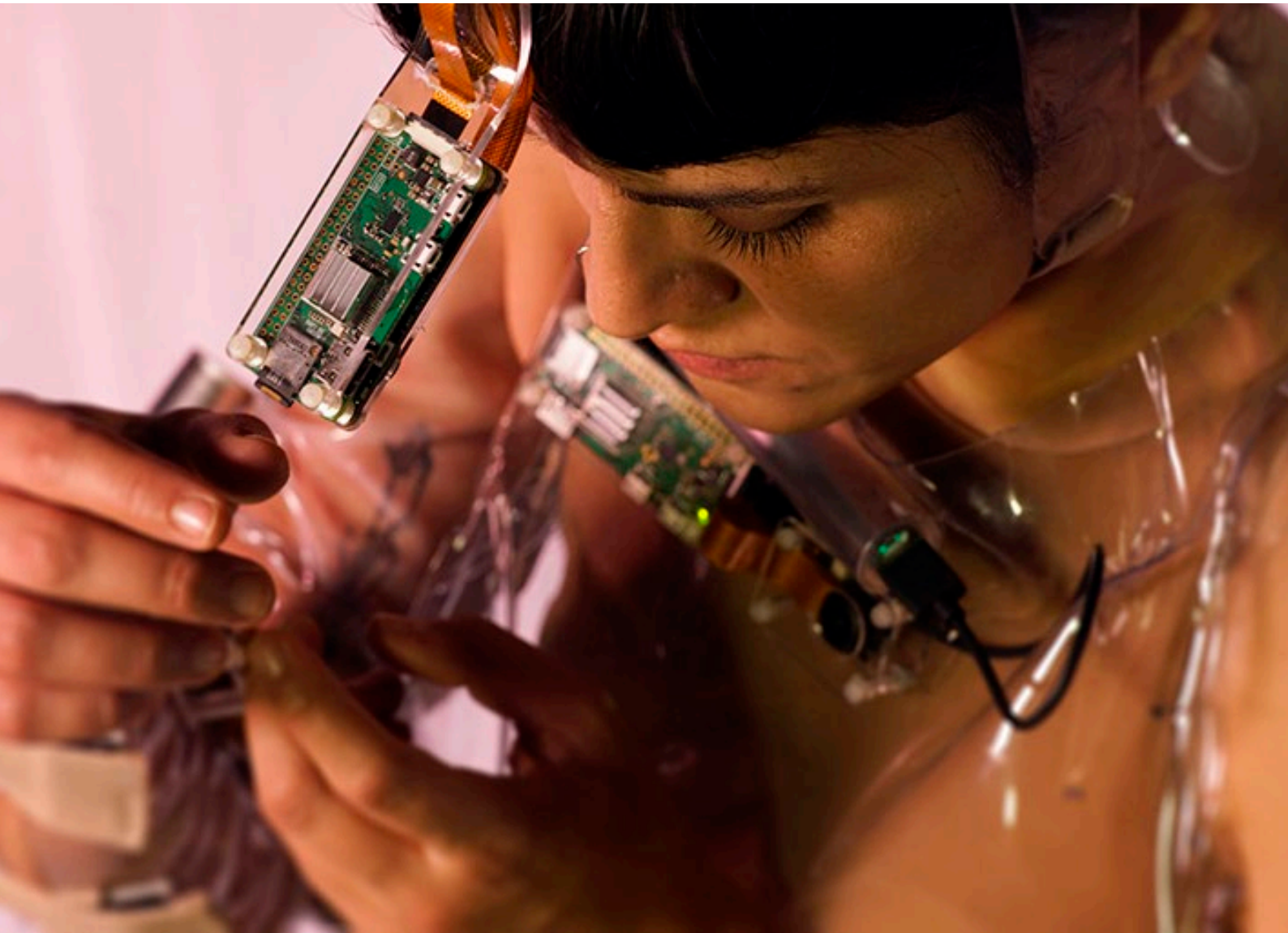
Citlali Hernández Sánchez (Ciudad de México, 1986) Diseñadora Industrial por el Centro de Investigaciones de Diseño Industrial (UNAM), graduada del Máster en Artes Digitales en la Universitat Pompeu Fabra en Barcelona.

Su trabajo como artista explora cómo los códigos sociales y tecnológicos se inscriben en las maneras de habitar al cuerpo, visto esto desde el marco de las artes electrónicas y digitales. Desde una visión transdisciplinaria, busca experimentar con las materialidades de la performance y sus enredos con cables, píxeles y circuitos para pensar en el cuerpo como campo de potencialidades.

Actualmente, prepara su tesis doctoral basada en prácticas BAU - UVIC con el tema “Cuerpo, Tecnología y Performatividad: El cuerpo en las prácticas del new media art”. Es docente en diseño, fabricación digital e interacción y es colaboradora activa en la Matics Barcelona (Asociación de Arte Digital) junto a Núria Nia con el proyecto “Cuerpo Tecnológico” en Hangar.org.

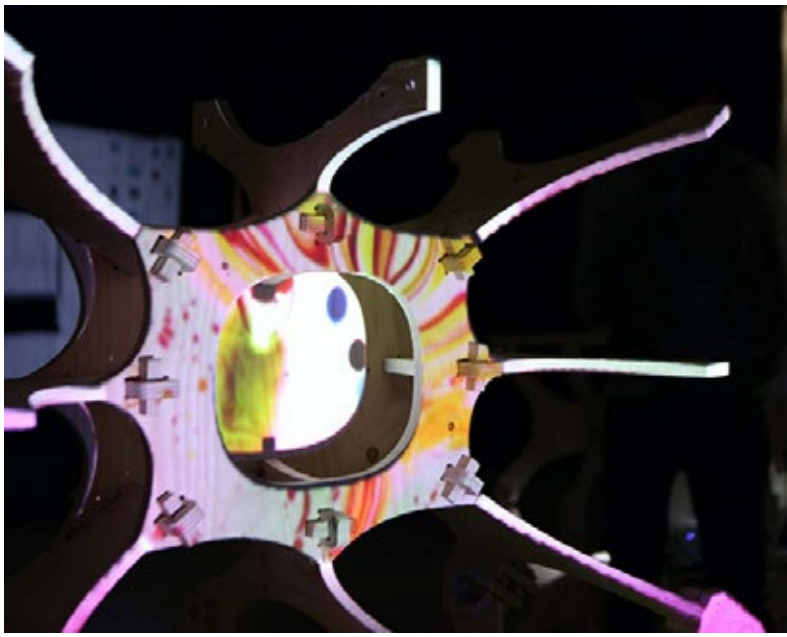
www.turbulente.net

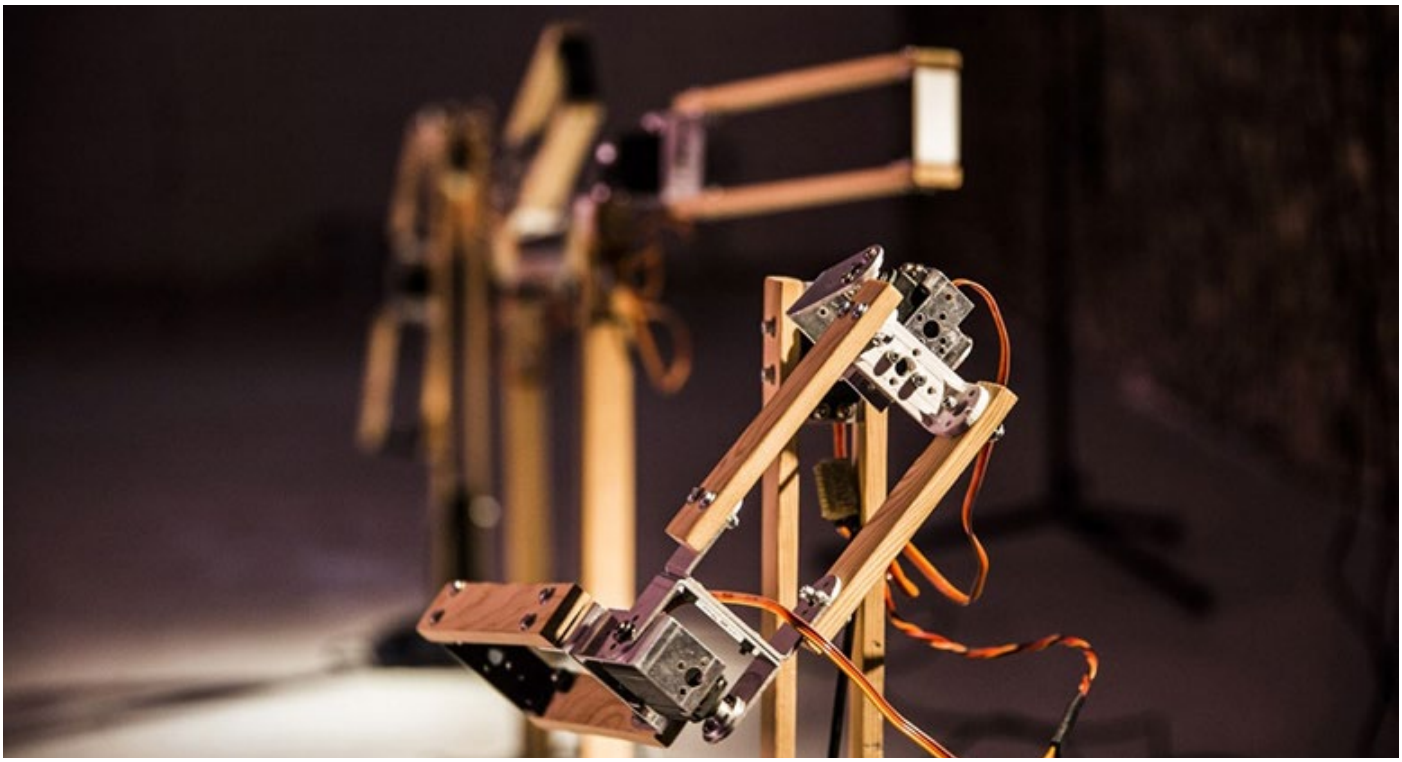
Vídeo "Turbulente”/“Cuerpo transceptor”



Me gusta pensar en mi trabajo como una amalgama de saberes que se mueven y que están en constante tránsito. La práctica artística que llevo haciendo durante aproximadamente doce años se caracteriza por indagar en los modos en los que habitamos aquello que llamamos cuerpo y como esté se vincula con aquello que conocemos como tecnología.
Me aproximo a estos conceptos, pensando en ambos tanto como discursos sociales, así como herramientas creativas.

He ido relacionándome con la pregunta -¿Cómo inciden los objetos técnicos y discursos tecnológicos en los modos en los que producimos nuestra propia identidad corporal?- a través de la experimentación con el cuerpo, el compartir experiencias con colaboradoras, y también a través del uso o producción de circuitos y herramientas propias (cacharreo puro). También he ido manteniendo un estrecho vínculo con la filosofía *open source,* documentando los procesos, resultados técnicos y fichas para la replicabilidad de las herramientas que he ido desarrollando.





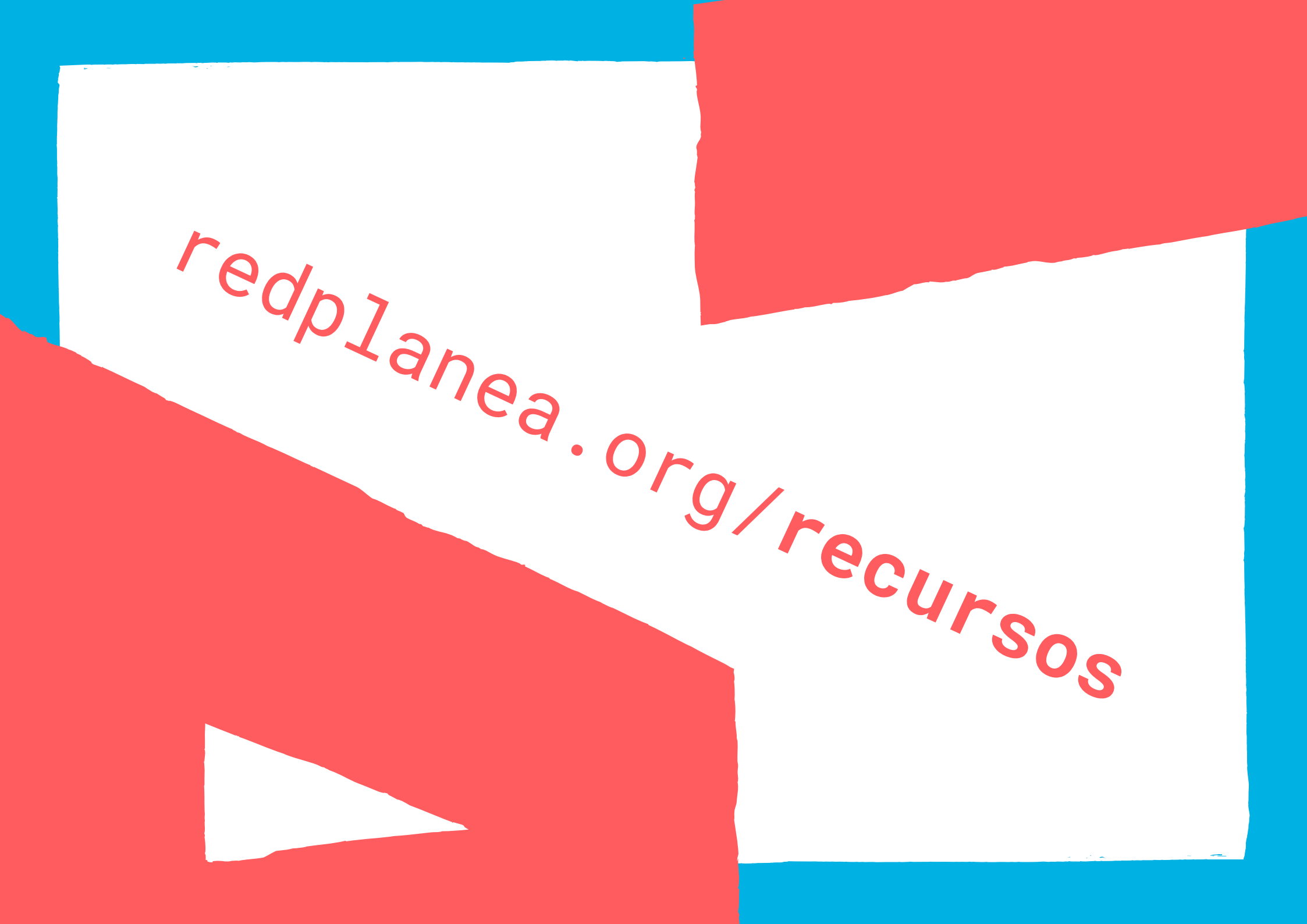
ANIDA. Revista de arte y escuela

nº2, Destripando la tecnología para crear. Recursos para la experimentación educativa en arte y tecnología, julio 2022. ISSN 2792-4122

Comité de revisión

Andrea de Pascual, Pedagogías Invisibles
Amalia Antorrena, IES Alfonso Moreno de Madrid
Ana Maeso Broncano, Universidad de Almería
Ana María Barbero Franco, UNIR
Ana Montrull Martorell, Universitat de València
Ana Portela Fontán, Universidade de Santiago de Compostela
Ana Serrano Navarro, Universidad Complutense de Madrid
Ángeles de la Torre Bravo, IES Italica de Sevilla
Aránzazu Mardones Guinea, CEIP Juan Ramón Jiménez en Madrid
Carmen López Pérez, IES Zoco de Córdoba
Cristina Gutiérrez Anderez, Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía
Fátima Bermúdez, IES Salvador Távora de Sevilla
Feliciano Castaño Villar, Universidad de Granada
Javier Rodríguez, IES Santa María del Águila de Almería
Jodie Dinapoli, Universitat Politécnica de València
Manuel Pérez Valero, Universidad de Granada
María Barceló Martínez, CEIP Menéndez y Pelayo en Huelva
María Jose Lobato Suero, CEU Andalucía
María Enfedaque Sancho, Universidad de Zaragoza
Mónica Desirée Sánchez-Aranegui, Universidad Autónoma de Madrid
Nadia Peinado Salgado, Alice Salomon Hochschule Berlin
Neus Lozano San-Félix, Universidad de Zaragoza
Paloma Palau Pellicer, Universitat Jaume I
Patricia Fernández Barberà, CEIP Enric Soler i Godes de Castelló de la Plana
Pepa Ortiz Romaní, CEFIRE artísticoexpressiu
Raquel Mora Martínez, Educación Infantil en el Cefire de València
Vanesa Pavón Martín, SEP Los Jarritos de Huelva
Yhonathan Virgüez Rodríguez, Secretaría de Educación de Bogotá

Universidad Autónoma de Madrid


redplanea.org/recursos